

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

TABLE DES MATIÈRES



Dolby et le symbole double-D sont des marques de Dolby Laboratories.

Conception du manuel : mammoth.
*** Les captures d'écran sont tirées d'une version du jeu en développement.**
*** Les informations présentes dans ce manuel sont susceptibles de modifications.**

Personnages Akira, Sarah, Pai, Jacky © SEGA.
Virtua Fighter est une marque ou une marque déposée de SEGA Corporation.

Si vous souhaitez prendre part à une enquête, veuillez-vous rendre à l'adresse suivante :

http://www.koeitecmoeurope.com/survey/doa5lr/

COMMANDES DE JEU

Veuillez vous référer à la pg.8 pour les commandes détaillées.

LB Gâchette haute gauche
Coup de poing puissant P + K
Inflige de plus lourds dégâts mais vous laisse vulnérable plus longtemps.

LT Gâchette gauche
Provocation Ap
Provoquer un adversaire pendant un combat.

Touche START
Pause
Afficher le menu Pause.

Touche BACK
Accepter un Défi de duel.

Stick analogique gauche
Déplacement
Déplacer votre personnage.

Bouton multidirectionnel
Déplacement
Déplacer votre personnage.

Stick analogique droit
Modifier la page Détails coups.
Parcourir la liste des coups.

RT Gâchette droite
Coup de pied puissant H + K
Inflige de plus lourds dégâts mais vous laisse vulnérable plus longtemps.

RB Gâchette haute droite
Duo TAG (H + P + K) pg.15
Changer de personnage lors d'un combat en duo.

Y
Coup de poing P pg.8
Porter un coup avec le poing du personnage.

B
Coup de pied K pg.8
Porter un coup avec le pied du personnage.

X
Garde pg.8
Bloquer la frappe d'un adversaire.

Prise H pg.10
Détourner la frappe d'un adversaire et enchaîner avec une attaque.
- ↖ H Prise haute
- ← H Prise sur coups de poing à mi-hauteur
- → H Prise sur coups de pied à mi-hauteur
- ↙ H Prise basse

A
Projection T pg.9
Projeter l'adversaire.

ICÔNES DES COMMANDES

Les icônes suivantes sont utilisées dans le jeu et le manuel pour désigner les commandes de jeu.

X:	H
Y:	P
B:	K
A:	T
LB:	P + K
RB:	H + P + K
RT:	H + K

↑↓←→↖↘↗↙ ↺↻⟲ : Appuyez rapidement sur le bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche dans la direction de la flèche.

⇧⇩⇦⇨⇖⇘⇗⇙: Maintenez le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche dans la direction de la flèche.

LT: Ap

PAS DE CÔTÉ


↑ ↑/↓ ↓

ou


↑ H+P+K /↓ H+P+K

Effectuer rapidement un pas de côté pour esquiver la frappe d'un adversaire.

*Les commandes indiquées pour le bouton multidirectionnel et le stick analogique gauche sont uniquement valables lorsque le personnage est orienté vers la droite. Inversez ces commandes lorsque le personnage est tourné vers la gauche.
*Commandes présentées : Type A. Vous pouvez modifier la configuration des commandes dans OPTIONS > COMMANDES.
*Hors combat, reportez-vous aux commandes affichées dans la partie inférieure droite de l'écran pour consulter les commandes disponibles.

KASUMI

AVANT DE COMMENCER

HISTOIRE	Progresser à travers l'histoire de DOA5LR en affrontant différents personnages.	
	DÉMARRER UNE PARTIE	Démarrer une nouvelle partie en mode Histoire.
	CONTINUER	Continuer la partie depuis un point de sauvegarde.
	AFFICHER LA CHRONOLOGIE	Sélectionner un chapitre pour démarrer.
COMBAT	Affronter un adversaire ou l'IA.	
	VERSUS	Choisir un personnage, un niveau et affronter un adversaire.
	ARCADE	Battre l'IA avec le meilleur score possible.
	CONTRE-LA-MONTRE	Battre l'IA le plus vite possible.
	SURVIE	Battre autant d'adversaires que possible avant que votre santé ne s'épuise.
	COMBAT PAR ÉQUIPE	Combattre avec une équipe de 7 personnages.
ENTRAÎNEMENT	Apprendre de nouveaux coups et combos pour améliorer vos techniques de combat.	
	ENTRAÎNEMENT LIBRE	Régler le comportement de l'IA et vous entraîner librement aux coups et combos.
	ENTRAÎNEMENT AUX COMMANDES	Choisir un personnage et vous entraîner aux coups indiqués à l'écran.
	TUTORIEL	Progresser à travers les leçons et mettre en pratique les coups appris au cours de vrais combats.
	DÉFI COMBO	Vous entraîner aux mouvements et combos importants pour chaque personnage.

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur START sur l'écran-titre pour afficher le menu principal. Vous devrez choisir votre style de jeu préféré lors de la création de nouvelles données de sauvegarde.

JEU EN LIGNE	Se connecter au Xbox Live et jouer contre des adversaires en ligne.	
BONUS	Visionner les ralentis, l'album, les records de combat, et plus encore.	
CLASSEMENTS	Consulter vos classements en ligne.	
SUCCÈS	Consulter vos succès.	
AIDE & OPTIONS	Configurer divers paramètres du jeu.	
	COMMENT JOUER	Consulter le manuel du jeu.
	PARAMÈTRES DU JEU	Configurer les paramètres de la caméra, de l'écran de combat, etc.
	COMMANDES	Configurer les touches, les commandes des pas de côté, etc.
	ÉCRAN	Régler la luminosité et le contraste de l'écran.
	SON	Régler la musique, la voix système et le volume.
	JEU EN LIGNE	Changer de personnage principal dans les matchs de salon, les options de partage sur Facebook, et autres paramètres.
	LANGUE	Définir la langue des menus et des voix.
MUSIQUE		Personnaliser la musique jouée pendant les combats. Vous pouvez la sélectionner à partir des thèmes des personnages ou parmi les musiques de niveaux.
Marché Xbox Games		Se connecter au Marché Xbox Games.

*En mode "Combat" (sauf Combats par équipe), déterminez si vous souhaitez vous battre avec un personnage dans un match en solo ou avec deux personnages dans un match en duo.

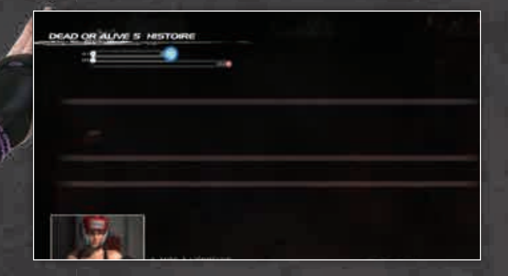
MARIE ROSE

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

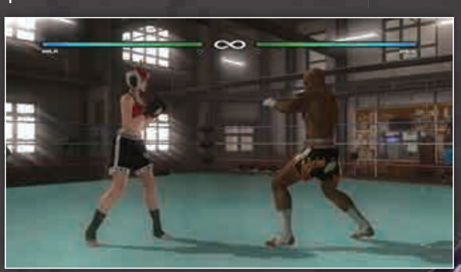
Les données de jeu sont automatiquement sauvegardées lorsqu'un combat est remporté au cours du mode Histoire, lorsque les paramètres de jeu sont modifiés, etc. Les données seront chargées automatiquement au lancement du jeu.
La sauvegarde nécessite au moins 400 Ko d'espace libre.

MODE HISTOIRE

1 En mode Histoire, vous pourrez progresser à travers l'histoire en combattant avec différents personnages. Les chapitres débloqués pour chaque personnage peuvent être consultés dans la Chronologie : l'axe vertical indique le moment de l'histoire tandis que l'axe horizontal représente le personnage jouable pour chaque épisode.




2 Remportez les combats de chaque épisode pour atteindre le scénario suivant.
Appuyez sur START pendant une vidéo ou un combat pour accéder au menu Pause. Si vous quittez le mode Histoire lors d'un combat, vous devrez reprendre la partie après le dernier combat que vous aurez remporté.



Acheter du contenu téléchargeable

Du contenu téléchargeable peut être acheté sur le Marché Xbox Games. Nécessite un compte Xbox Live et une connexion Internet à haut débit.

AYANE

HONOKA

ÉCRAN DE JEU

JAUGE DE SANTÉ

Indique le niveau de santé de votre personnage. Elle diminue lorsque votre personnage subit des dégâts. Votre personnage est mis K.O. lorsque son niveau de santé est nul. Un cadre rouge apparaît lorsque le niveau tombe sous les 50 %. Les coups puissants et propulsions peuvent être effectués lorsque ce cadre est affiché.

La partie rouge montre le niveau de dégâts encaissés suite à la frappe de votre adversaire.



COMPTEUR DE K.O.

Une bulle se remplit à chaque manche gagnée. Le premier joueur à obtenir trois bulles remplies remporte le match.



CHRONOMÈTRE

Décompte le temps restant pour la manche. Lorsque le temps est écoulé, la manche se termine et le joueur avec le plus de santé remporte le combat.

Icônes de commandes ➡ pg.6
Liste des coups ➡ pg.7
Actions ➡ pg.8-14

* Appuyez sur START et sélectionnez "INFOS ÉCRAN DE COMBAT" depuis le menu Pause pour régler l'affichage de la liste des coups, etc.

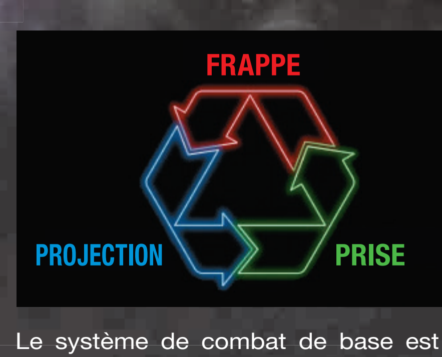
ÉTAT

Le nombre de combos réalisés, l'état du personnage et d'autres informations sont affichés ici.

ÉTAT CRITIQUE	État particulier à la suite de certains coups. Les personnages en État critique peuvent uniquement faire des prises mais ne peuvent pas être projetés.
ÉTAT CRITIQUE	Vous pouvez être frappé par un Impact critique, auquel cas l'état deviendra « IMPACT CRITIQUE » !
COUP CRITIQUE	Vous avez porté un coup qui a plongé votre adversaire dans un État critique.
ROULADE TECHNIQUE	Vous avez fait une roulade juste avant de toucher le sol pour éviter d'être envoyé au sol.
COUP PROCHE	Vous avez porté un coup rapproché pour infliger plus de dégâts.
CONTRE-FRAPPE	Vous avez contré l'attaque de votre adversaire avant qu'il ne puisse finir sa frappe.
CONTRE-FRAPPE SUPÉRIEURE	Vous avez contré l'attaque de votre adversaire qui s'apprêtait à effectuer une projection.
CONTRE-PRISE CONTRE-PRISE SUPÉRIEURE	Vous avez maîtrisé la tentative de coup de votre adversaire.
PRISE COMBO	Effectuez certaines commandes lorsque cette indication s'affiche à l'écran pour effectuer une prise combo.
CONTRE-PROJECTION	Vous avez interrompu la projection de votre adversaire par une projection.
CONTRE-PROJECTION SUPÉRIEURE	Vous êtes parvenu à contrer la tentative de prise de votre adversaire par une projection.
PROJECTION COMBO	Appuyez sur certaines commandes lorsque cette indication s'affiche à l'écran pour effectuer une projection combo ou esquiver la projection d'un adversaire.
IMPACT CRITIQUE	Vous êtes incapable d'effectuer une garde, une prise ou toute autre action.
COUP PUISSANT	Vous avez réussi un coup puissant.

SYSTÈME TRIANGULAIRE

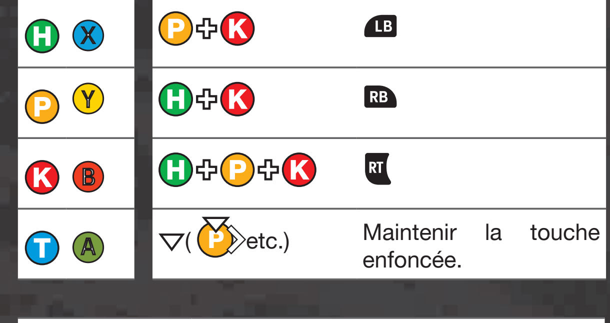
BASS



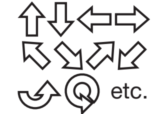
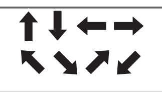
Le système de combat de base est composé de frappes (coups de poing et coups de pied), de projections et de prises. Les frappes sont plus puissantes que les projections, les projections sont plus puissantes que les prises et les prises sont plus puissantes que les frappes.

ICÔNES DE COMMANDES

Les icônes suivantes sont utilisées dans la liste des coups, la liste des commandes et dans ce manuel :
* Les commandes indiquées sont uniquement valables lorsque le personnage est orienté vers la droite. Inversez ces commandes lorsque le personnage est tourné vers la gauche.
* Commandes présentées : Type A. Vous pouvez modifier la configuration des commandes depuis le menu des Options dans les paramètres de la manette.



H	X	P+K	LB
P	Y	H+K	RB
K	B	H+P+K	RT
T	A	▽(P etc.)	Maintenir la touche enfoncée.

 etc.	Appuyez rapidement sur le bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche dans la direction de la flèche.
	Maintenez le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche dans la direction de la flèche.
	

TINA





Écran de jeu ➡ pg.5

Liste des coups ➡ pg.7

Actions ➡ pg.8-14

HAUTEUR DES COUPS



Comprend de nombreux coups rapides, mais peut être évitée par une garde debout ou en s'accroupissant. Ces coups sont indiqués par Ⓟ┐.



Peut atteindre les adversaires accroupis. Ces mouvements sont indiqués par Ⓟ>.



Ces coups sont plus lents mais ne peuvent pas être contrés par une garde debout. Ces coups sont indiqués par Ⓟ┘.

HAYATE

HITOMI

LISTE DES COUPS

La liste de coups en bas de l'écran indique les coups pouvant être effectués à la suite du coup actuel. Le coup s'allume lorsqu'il a été effectué.
Appuyez sur START et sélectionnez "INFOS ÉCRAN DE COMBAT" depuis le menu Pause pour configurer l'affichage de la liste des coups, etc.

SP	Action spéciale
OH	Prise offensive
CB	Impact critique
PB	Coup puissant
PL	Projection

┐ (Ⓟ┐ etc.)	Haut(e)
> (Ⓟ> etc.)	À mi-hauteur
┘ (Ⓟ┘ etc.)	Bas(se)
L	Appuyez sur le stick analogique gauche pour verrouiller la liste des coups actuelle.

Écran de jeu ➡ pg.5
Icônes de commandes ➡ pg.6
Actions ➡ pg.8-14
État Critique ➡ pg.12
Coup puissant, Propulsion ➡ pg.14

ACTIONS

COURSE



Fait courir le personnage.

PAS DE CÔTÉ

↑ ↑ / ↓ ↓ ou
↑ H + P + K / ↓ H + P + K



Déplacez-vous rapidement sur le côté pour esquiver une attaque (certaines attaques ne peuvent pas être esquivées). Une frappe ou une projection se transforme en Contre lorsqu'elle touche un adversaire effectuant un pas de côté.
Les commandes peuvent être modifiées depuis le menu Options.

COUP DE POING



Frappes avec le poing.
Combinez-les à l'aide du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche pour varier les coups.
Les frappes sont plus puissantes que les projections et peuvent être bloquées par une garde.

BRAD WONG

COUP DE PIED

K

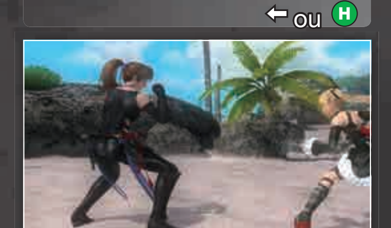


Frappes avec le pied.
Combinez-les à l'aide du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche pour varier les coups.
Les frappes sont plus puissantes que les projections et peuvent être bloquées par une garde.

GARDE

●GARDE DEBOUT

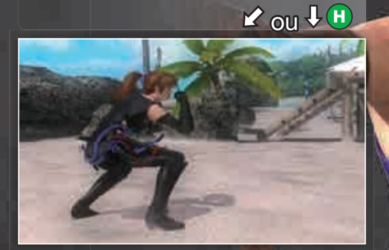
← ou H



Bloque les frappes hautes et à mi-hauteur. Ne bloque pas les frappes basses.

●GARDE ACCROUPI

↙ ou ↓ H



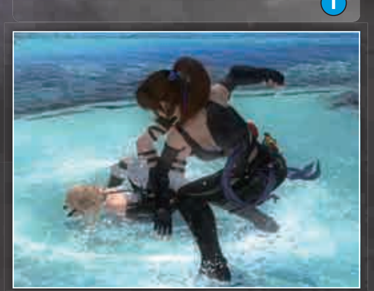
Bloque les frappes basses. Ne bloque pas les projections accroupi.

ELIOT

PROJECTION

•PROJECTION DEBOUT

T



Les projections sont efficaces contre les adversaires qui sont debout, en mouvement, ou en garde debout. Les frappes sont plus puissantes.
Combinez-les à l'aide du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche pour des coups encore plus puissants.

•PROJECTION ACCROUPI

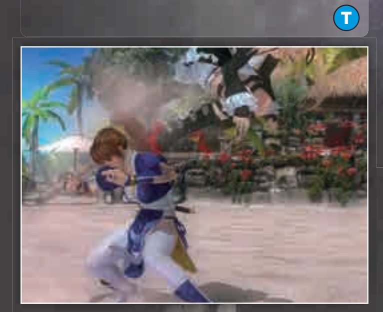
↓T



Les projections sont efficaces contre les adversaires qui sont en position accroupi, en mouvement accroupi, ou en garde accroupi. Les frappes sont plus puissantes.

•ESQUIVER PROJECTION

T



Les projections normales T peuvent être esquivées en appuyant sur T dès que le personnage est saisi.

HELENA

CHRISTIE

•PROJECTION COMBO

(suivant une projection)



Un enchaînement de projections. D'autres commandes peuvent fonctionner lorsque PROJECTION COMBO s'affiche.
Le personnage projeté peut également échapper à la projection en appuyant sur T au bon moment.

PRISE



Saisissez l'adversaire sur sa frappe. Les prises sont plus puissantes que les frappes de même niveau mais moins puissantes que les projections. Lorsque PRISE COMBO s'affiche, des commandes supplémentaires peuvent être utilisées pour une prise combo. Le personnage saisi peut également échapper à la prise en appuyant sur H ou T au bon moment.

* Certains personnages bénéficient de prises spéciales.



●PRISE HAUTE

Contre une frappe haute ↖ H

●PRISE BASSE

Contre une frappe basse ↙ H

●PRISES SUR COUPS DE POING À MI-HAUTEUR

Contre un coup de poing à mi-hauteur ← H

●PRISES SUR COUPS DE PIED À MI-HAUTEUR

Contre un coup de pied à mi-hauteur → H



Lorsque vous effectuez une prise sur la frappe d'un adversaire, la prise se transforme en Contre ou en Contre supérieur et inflige plus de dégâts.

PRISES OFFENSIVES (PO)



Ces prises permettent de saisir l'adversaire fermement comme avec une projection et sont uniquement disponibles pour certains personnages.
Une frappe ne sera pas considérée comme un Contre supérieur si l'adversaire effectue une Prise offensive. Une Prise offensive se transforme en une Contre-prise contre un adversaire effectuant une Prise ou en une Prise offensive.

LISA

ATTAQUE AU SOL

●ATTAQUE AU SOL LOURDE



↑ P + K



Frappez un personnage qui a été envoyé au sol.

●ATTAQUE AU SOL LÉGÈRE

↓ P / ↓ K



Frappez un personnage qui a été envoyé au sol.
Les commandes diffèrent selon le personnage.

ROULADE TECHNIQUE

H / P / K avant d'être envoyé au sol.



Relevez-vous rapidement avant d'être envoyé au sol.
Poussez le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche simultanément pour vous relever dans une certaine direction.

MILA

RIG

COUP DE PIED ASCENDANT

●COUP DE PIED ASCENDANT

K



Si vous n'êtes pas en mesure de faire une roulade technique avant d'être envoyé au sol, relevez-vous avec H/P/K. Donnez un coup de pied à mi-hauteur.

●COUP DE PIED ASCENDANT BAS

↓ K



Donnez un coup de pied bas en vous relevant.



ÉTAT CRITIQUE



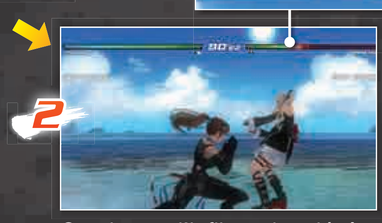
Certaines frappes peuvent plonger l'adversaire dans un État critique, l'empêchant de faire quoi que ce soit sauf une prise.
* Dirigez rapidement le pad multidirectionnel pour réduire la durée de l'État critique.
* Certains coups plongent l'adversaire dans un État critique si puissant qu'il ne peut pas faire de prise.

IMPACT CRITIQUE

Empêche temporairement les adversaires de bouger ou de réagir.



Effectuez une frappe spéciale pour plonger l'adversaire dans un État critique.



Continuez d'infliger des dégâts de sorte que la jauge de santé de votre adversaire diminue autant que possible.



Lorsque l'état « État critique » s'allume en rouge, utilisez une frappe spéciale pour infliger un Impact critique.

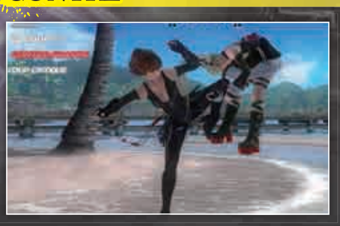


Un Impact critique est une bonne opportunité d'infliger un Coup puissant !

LEIFANG

HAYABUSA

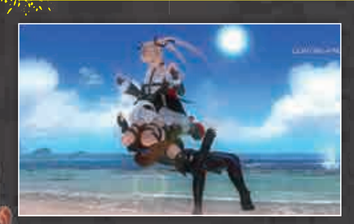
CONTRE



Quand vous frappez juste au moment où votre adversaire tente une frappe, vous effectuez une contre-attaque qui inflige 125 % de dégâts.

CONTRE-FRAPPE	Vous avez infligé une frappe à votre adversaire alors qu'il tentait une frappe ou un pas de côté. Vous avez de grandes chances de le plonger dans un État critique.
CONTRE-PROJECTION	Vous avez effectué une projection tandis que votre adversaire tentait lui-même une projection.
CONTRE-PRISE	Vous avez contré une frappe avec une prise.

CONTRE SUPÉRIEUR



Dans certains cas, un Contre peut devenir un Contre supérieur infligeant 150 % de dégâts.

CONTRE-FRAPPE SUPÉRIEURE	Vous avez placé une frappe tandis que votre adversaire tentait une prise.
CONTRE-PROJECTION SUPÉRIEURE	Vous avez effectué une projection tandis que votre adversaire tentait une prise.
CONTRE-PRISE SUPÉRIEURE	Vous avez effectué une prise alors que votre adversaire s'apprêtait à frapper.

SITUATION DANGEREUSE

P/K/T(en attaquant)
H/T(en défendant)



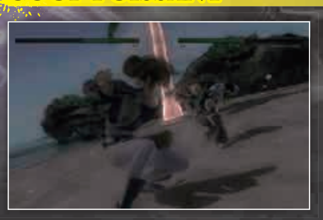
Quand un adversaire est suspendu dans le vide lors d'une Situation dangereuse, le joueur attaquant peut choisir d'effectuer soit une frappe P/K soit une projection T. L'adversaire défenseur peut soit faire une garde H ou effectuer une esquive de projection T.
Les frappes sont plus puissantes que les esquives de projection et les projections sont plus puissantes que les gardes. Si le joueur attaquant gagne, il inflige des dégâts supplémentaires. Si le joueur défenseur gagne, le personnage peut se laisser tomber sans encaisser trop de dégâts.

BAYMAN

NYOTENGU

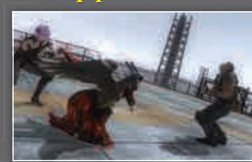
COUP PUISSANT

*La commande change selon le personnage.



Délivrez un Coup puissant lorsque votre santé est inférieure à 50 % pour infliger de lourds dégâts.
Dirigez le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche juste avant un Coup puissant pour décider de la direction dans laquelle frapper votre adversaire.
Dans certains niveaux, vous pouvez frapper vos adversaires dans des Zones dangereuses spéciales pour leur infliger encore plus de dégâts. Les joueurs sont limités à une seule Projection réussie ou un seul Coup puissant réussi par manche.

Coup puissant en duo



Lorsque la santé des deux personnages est inférieure à 50 % dans un match en duo, appuyez sur Tag (H + P + K) pendant un Coup puissant pour effectuer un Coup puissant en duo. Ces coups sont encore plus dévastateurs que les Coups puissants de base.

PROPULSION

*La commande change selon le personnage.



Effectuez une Propulsion quand votre santé est inférieure à 50 % pour envoyer votre adversaire dans les airs, lui infliger des dégâts importants et vous donner une chance de réaliser des combos. Les joueurs sont limités à une seule Projection réussie ou un seul Coup puissant réussi par manche.

Sauvegarde des ralentis

Pour sauvegarder un ralenti, sélectionnez « Sauvegarder Ralenti » dans le menu qui s'affiche à la fin du combat. Les ralentis peuvent être visionnés depuis Bonus> Spectateur> Visionneur de combat. Appuyez sur X à tout moment pendant un ralenti pour passer en mode de vue standard.
Le ralenti ne pourra pas être sauvegardé si l’espace libre de votre Xbox 360 est insuffisant.
Si les paramètres de la manette sont modifiés au cours d'un combat, le ralenti ne sera enregistré que jusqu'à ce point.

MOMIJI

RACHEL



COMMANDES DUO

Jusqu'à 4 joueurs peuvent participer à des matchs en duo, dans des combats en 2 contre 2.

DUO

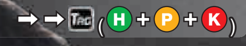


Changez de personnage pendant le combat. La santé du personnage exclu se restaure lentement. Lorsqu'un adversaire est au sol, appuyez sur ↑TAG(H + P + K) pour changer de personnages et effectuer une attaque au sol (Attaque au sol en duo). Vous pouvez également appuyer sur ↖TAG(H + P + K) pour changer de personnage et frapper votre adversaire d'un Impact critique (Impact critique en duo).

DUO RAPIDE

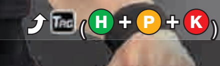
Si vous changez de personnage au milieu d'un combo au bon moment, le nouveau personnage sera introduit plus rapidement que d'habitude pour poursuivre le combo.
Poursuivez le combo et ne laissez pas l'opportunité à l'adversaire d'interrompre la phase en duo !

PROJECTION EN DUO



Le type de projection en duo dépendra de la combinaison des personnages. Certains binômes bénéficient également de projections en duo uniques.

EXCLUSION



Changez de personnage et envoyez l'adversaire hors de l'écran, obligeant l'adversaire à changer de personnage également.
Le niveau du personnage exclu diminuera et il sera temporairement incapable de rejoindre le duo.

EIN

LEON

JEU EN LIGNE

Affrontez d'autres joueurs dans divers modes en ligne.

POINTS DE RANG & PC

La rang indique la puissance d'un joueur. Tous les joueurs commencent au rang LR et évoluent à mesure qu'ils remportent ou perdent des Points de rang lors des Matchs de classement.
Plus le rang de l'adversaire est élevé, plus vous gagnez de Points de rang si vous remportez le combat.
Les Points de personnage (PC) indiquent la puissance d'un joueur incarnant un certain personnage. Vous pouvez gagner ou perdre des PC au cours des Matchs de classement.

SYSTÈME DE PRIME

Les joueurs qui atteignent un certain nombre de victoires consécutives lors des Matchs de classement reçoivent le rang de Combattant de Bronze, Combattant d'Argent, Combattant d'Or ou Combattant de Platine. Triompher de ces joueurs vous permet d'obtenir des Points de rang bonus. Ces combattants peuvent également gagner des points bonus s'ils poursuivent leur série de victoires.

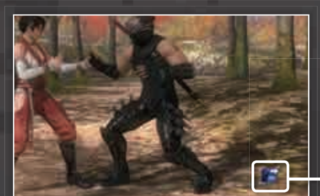


ZACK

JANN LEE

DUELS

Définissez « Duels » sur « Accepter » pour rechercher automatiquement un adversaire à affronter dans les modes Versus, Arcade, et Entraînement libre.
Une icône apparaît au bas de l'écran lorsqu'un adversaire est trouvé. Appuyez sur la touche BACK pour accepter le défi de duel. Les résultats du combat affecteront votre Rang.





Une icône apparaît lorsqu'un adversaire a été trouvé.

- Demande de Défi Duel reçue
- Défi Duel accepté par l'adversaire

MATCH DE CLASSEMENT

Recherchez des adversaires par Rang. L'issue des Matchs de classement affecte votre rang.
Vous pouvez jouer en mode solo ou en mode duo.

ALPHA-152

GEN FU

SALON

Configurez un certain nombre de règles et affrontez jusqu'à 16 joueurs.

●TROUVER DES ADVERSAIRES

Recherchez des adversaires en fonction de la région, du Rang, du type de combat (duo/solo), et du nombre de manches.

●CRÉER UN SALON

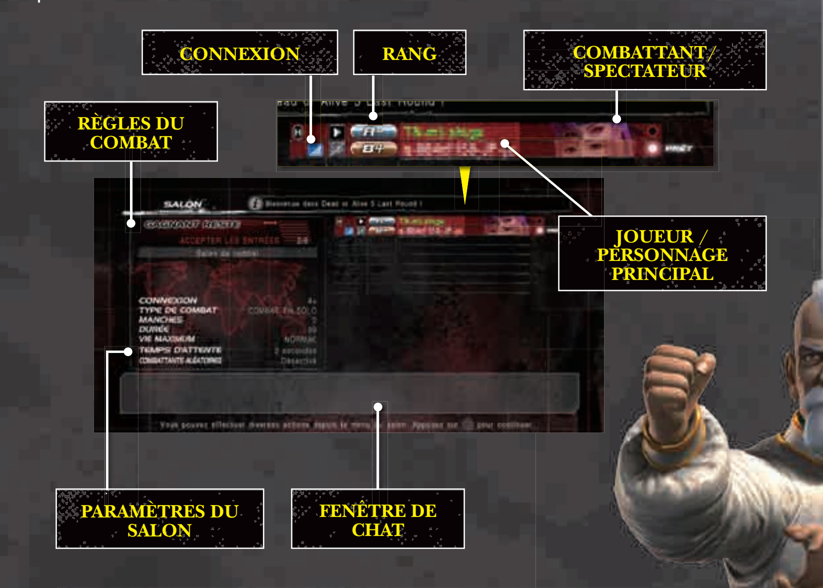
Déterminez le nombre de manches, le Rang de l'adversaire, les règles de combat, le type de match, la durée, la santé maximale, le nombre de joueurs, etc. et attendez que des joueurs rejoignent votre salon.

●RÈGLES DU COMBAT

GAGNANT RESTE	Le joueur qui remporte le combat passe au prochain combat contre un adversaire différent.
PERDANT RESTE	Le joueur qui perd le combat passe au prochain combat contre un adversaire différent.
TOURNOI	Le gagnant est désigné à l'issue d'un tournoi de combats.
KUMITE	Un joueur affronte le reste des joueurs du salon.
DOJO EN LIGNE	Entraînez-vous avec d'autres joueurs. Dans ce mode, votre santé se restaure. Appuyez sur la touche BACK pour configurer diverses options.

●ÉCRAN DU SALON

Vous pouvez également trouver un partenaire et faire des matchs en duo avec d'autres joueurs. Appuyez sur Ⓨ pour ouvrir le menu et choisir un partenaire.



CLASSEMENTS



Ici, vous pourrez consulter différents classements mondiaux. L'icône indique qu'un ralenti est disponible en téléchargement.
Les ralentis peuvent être téléchargés dans Bonus> Spectateur> Visionneur de combat depuis le menu principal.

LISTE D'ADVERSAIRES

Une liste d'adversaires que le joueur a enregistrés.